

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan *concept art* untuk komik RAKSHASA Face The Legend akan memperkenalkan karakter yang nantinya akan digunakan pada komik RAKSHASA Face The Legend, komik RAKSHASA Face The Legend ini mengambil *genre* fiksi dan *Real Robot War*.

Karakter-karakter yang dirancang dalam pembuatan *concept art* ini terinspirasi dari tokoh pewayangan khususnya wayang purwa. Karakter wayang yang digunakan tidak hanya karakter seperti Raden Gatotkaca, Werkudara atau Bima, Rahwana dan Hanoman yang populer, tetapi juga menampilkan karakter wayang seperti Wisanggeni, Antasena, Batara Kala kurang populer kalangan remaja. *Layout* dari buku *concept art* ini akan memperlihatkan karakter-karakter robot, *vehicle*, organisasi militer, dan sekilas tentang karakter manusia yang nantinya akan digunakan.

Pada perancangan tugas akhir ini terdapat beberapa kendala yang agak menyulitkan bagi penulis, kendala tersebut adalah pengaplikasian kembali ilustrasi wayang purwa kedalam bentuk robot yang lebih modern. Ornamen tokoh-tokoh wayang yang rumit dan berbeda-beda antara satu dengan yang lain tidak semuanya dapat diaplikasikan kedalam bentuk robot modern. Sehingga penulis memutuskan untuk tidak memakai ornamen-ornamen tersebut, sebagai gantinya penulis menggunakan hasil interview dengan beberapa dalang tentang postur tubuh, senjata, dan ciri khas visual yang nantinya mungkin dapat diaplikasikan kedalam bentuk karakter yang baru. Kendala lain juga terdapat pada proses pembuatan karakter-karakter Rakshasa karena perancangan karakter-karakter ini menggunakan software 3d yaitu 'google Sketchup', yang walaupun memungkinkan efisiensi waktu untuk penyelesaian, namun juga memiliki kekurangan, yaitu terdapat kesulitan apabila digabungkan dengan ilustrasi manual, sehingga harus melakukan penyesuaian terlebih dahulu sebelum proses *drawing*.

Pada perancangan karya tugas akhir ini, penulis menggunakan pendekatan lebih modern seperti robot yang banyak digemari oleh anak-anak, remaja, dan dewasa, sebagai bentuk pengenalan kembali dari tokoh-tokoh wayang. Penulis mencoba menampilkan kembali karakter dari wayang purwa tersebut dengan sajian yang lebih modern sehingga mampu menarik perhatian dan minat pembaca khususnya yang berasal dari kalangan remaja.

B. Saran

perancangan *concept art* ini hanya berfokus pada perancangan karakter robot raksasanya saja. hal ini dikarenakan penulis bertujuan untuk memperkenalkan karakter wayang purwa ke dalam bentuk yang lebih modern. Perancangan ini dirasa kurang jika akan diterapkan pada pembuatan komik, karena lazimnya karakter dalam sebuah komik sangat lengkap, seperti terdapat karakter manusia, *landscape*, serta elemen-elemen pendukung lainnya. Saran pada perancangan selanjutnya adalah dalam proses perancangan *concept art* khususnya yang akan diaplikasikan pada pembuatan komik diharapkan dapat merancang keseluruhan elemen yang diperlukan dalam mendukung jalan cerita sebuah komik. hal ini bertujuan agar mempermudah proses pengembangan ilustrasi bahkan cerita dari sebuah komik.

Penyampaian dan media penceritaan wayang saat ini dalam media komunikasi visual yang menggunakan teknologi modern telah dilakukan dengan berbagai media dan teknik, namun pengolahan visual karakter wayang tersebut kurang diperhatikan, karena tidak mengikuti selera dari target konsumen, terutama konsumen yang berasal dari generasi muda. Oleh sebab itu, penyampaian cerita atau pengenalan karakter pewayangan seperti pada perancangan *concept art* ini dirasa sesuai dengan selera target konsumen yang berasal dari kalangan remaja tersebut. Bagi penelitian selanjutnya yang menjadikan wayang sebagai ide dasar dalam perancangan karya diharapkan mampu menghadirkan karakter wayang tersebut kedalam bentuk yang lebih modern agar dapat merubah persepsi khalayak umum tentang wayang yang sejauh ini lebih sering ditampilkan dengan cara dan metode yang konvensional.